INFORMACIJSKA DRUŽBA – IS'2013
11. oktober 2013
VZGOJA IN IZOBRAŽEVANJE V INFORMACIJSKI DRUŽBI

Z IKT na poučni poti do zakladov znanja

With the ICT on the Educational Path to the Treasures of Knowledge

Simona Senica
Osnovna šola Planina pri Sevnici
Planina pri Sevnici, Slovenija
simona.senica2@gmail.com

Urška Tisel
Osnovna šola Planina pri Sevnici
Planina pri Sevnici, Slovenija
urska.tisel@guest.arnes.si

Povzetek

V prispevku želimo predstaviti način, kako otrokom v prvih letih šolanja približati zahtevnejše in manj zanimive teme z uporabo IKT in tako doseči trajnejše znanje poznavanja kulturno zgodovinskih znamenitosti domačega kraja. Učenci so na poučni poti (iskanje skritega zaklada) ob uporabi pisnih virov, mobilnega telefona in fotoaparata zbirali podatke ter slikovno gradivo, ki so jih uporabili za oblikovanje fotozgodbe, ob kateri so se urili za lokalnega turističnega vodiča. Z uporabo IKT, medpredmetnim povezovanjem in projektnim delom smo dosegli, da so bili učenci soustvarjalci pouka, da so bili aktivni, kreativni in da so bili motivirani za teme, ki so jim sicer večinoma manj privlačne. Svoje končne izdelke so lahko uporabili ne le pri pouku, temveč tudi kot predstavitev domačega kraja učencem gostujočih šol in drugim obiskovalcem.

Ključne besede: medpredmetno povezovanje, kulturno zgodovinske znamenitosti, domači kraj, mobilni telefon, fotozgodba, turistični vodič

Abstract

In this paper we want to present the way how we can approach pupils demanding and less interesting topics in the first years of schooling with the use of ICT and achieve lasting knowledge of cultural and historical sites of hometown. Pupils collected data and pictures on the educational path (treasure hunt) by means of written sources, a mobile phone and a camera. They used them for creating a photo

story at which they were trained for a local tourist guide. With the use of ICT, cross-curricular activities and project work we have achieved that the pupils were co-creators of teaching and that they were active and creative. Furthermore, they were motivated by topics that are usually less attractive. They could use their final products not only in the classroom, but also as a presentation of their hometown to the pupils of visiting schools and other visitors.

Keywords: Cross-Curricular Activities, Cultural and Historical Sites, Hometown, Mobile Phone, Photo Story, Tourist Guide

1 Uvod

Ob prispevku želimo prikazati primer dobre prakse načrtovanja pouka z uporabo IKT ter medpredmetnega povezovanja, kako povezati pouk v naravi z virtualnim učnim okoljem in tako pripeljati učence do trajnejšega znanja, doseganja taksonomsko višjih ciljev ter medsebojnega sodelovanja.

Učni predmet spoznavanje okolja daje v okviru načrtovanih vsebin možnost za povezovanje s slovenščino, matematiko, pogosto tudi z vzgojnimi predmeti. Tudi mi smo ob načrtovanju vključili dejavnosti pri vseh učnih predmetih.

V prvem vzgojno-izobraževalnem obdobju je medpredmetno povezovanje naravno in spontano. Povezan pouk in obravnavane vsebine učencem učinkoviteje približajo svet in dogajanje okoli njih. Pomeni tudi dobro pripravo učencev za vseživljenjsko učenje.

Uvedba IKT v učno delo je prinesla več sprememb: spreminja se vloga učitelja – postaja svetovalec, organizator posameznih sprememb, dejavnosti, spreminja se vloga učencev – postajajo vse bolj aktivni, učitelj se lahko osredotoči na posameznika, večji je dostop do informacij (Brečko 2008, 149). Pri predmetu spoznavanje okolja v prvem triletju učenci velikokrat opazujejo, primerjajo, razvrščajo, predvidevajo, napovedujejo, sklepajo, utemeljujejo in na koncu tudi sporočajo. Vse dejavnosti pri predmetu so po izkušnjah v veliki meri naravnane na izkustveno učenje. Kljub temu lahko tudi pri urah spoznavanja okolja uporabimo IKT ter e-gradiva. Model učenja in poučevanja z računalnikom, ki ga predstavlja Morijeva, poteka v petih fazah. Prva faza je doživetje v naravi, sledi delo v računalniški učilnici, nato raziskovanje v naravi, delo v razredu in spet delo v računalniški učilnici. Po teh fazah smo načrtovali tudi delo, ki je podrobneje predstavljeno v nadaljevanju. Znanja, ki jih ponuja sodobna šola, morajo biti povezana in sistematična, uporabna in kritična. Sodobna šola ni usmerjena zgolj v vsebinska in faktografska znanja, pač pa spodbuja trajna, povezana znanja, taka znanja, ki jih lahko učenec smiselno skonstruira v svojem miselnem sistemu (Karim, S., 2003).

2 Izvedba

2.1 Poučni sprehod – iskanje skritega zaklada

Učenci so bili že v razredu seznanjeni, da se bodo podali po domačem kraju, kjer bodo raziskovali kulturnozgodovinske spomenike in hkrati spoznavali življenje ljudi in kraja nekoč, pri tem pa našli tudi skriti zaklad, če bodo seveda pozorno sledili navodilom in pravilno rešili naloge. Že prej smo se dogovorili, da bodo s seboj imeli tudi telefone, saj bodo med potjo dobivali namige tudi preko SMS-sporočil. Ker vsi učenci nimajo telefonov, smo se razdelili v mešane skupine, v katerih je imel telefon vsaj en učenec. Vsaka skupina je dobila tudi en

šolski fotoaparat, s katerim so morali dokumentirati vsako kulturnozgodovinsko znamenitost, ki so jo uspešno našli.
Pot se je pričela na šolskem dvorišču, kjer so po splošnih navodilih učitelja glede varnosti in organizacije prejeli prvi SMS-namig. Skupine so se podajale na pot z manjšim časovnim zamikom. Sporočila so vsebovala predvsem navodila poti in namig za pisno sporočilo pri posamezni znamenitosti. Vsako sporočilo je vsebovalo kratek opis in zgodovinska dejstva, na koncu pa vprašanje, na katerega so morali odgovoriti. Odgovor so morali s sporočilom poslati učitelju, in če je bil pravilen, so dobili navodilo za nadaljevanje poti. Tako so opravili pot mimo spomenika NOB, rojstne hiše pisateljice Ane Wambrechtsammer, sramotilnega stebra »prangerja«, pod skalo gradu, kjer so spoznali legendo o velikanih ajdih, mimo kašče na gradu do gradu in naprej do turške lipe, kjer jih je čakal skriti zaklad.
Učenci so bili nad takšno obliko navdušeni. Prejemanje navodil preko SMS-sporočil se je izkazalo kot izjemno učinkovito, saj so učenci komaj čakali, kdaj bo telefon zapiskal in kaj bo pisalo. Nobenih težav niso imeli s poslušanjem navodil, ki jih je bral vedno drug učenec, kar pri pouku ni vedno tako. Ker smo pričakovali tako navdušenje in se hkrati bali, da se bodo učenci vihravo spustili v dir in pozabili na varnost, smo jim povedali, da bodo v tem primeru dobili SMS – STOP, kar pomeni, da je njihova naloga ustavljena in poti ne nadaljujejo, dokler zopet ne dobijo dovoljenja.
Učenci so uspešno rešili vse naloge na poti in našli skriti zaklad, na poti so prejeli veliko novih informacij, v duplu turške lipe pa na koncu tudi čokoladne cekine.

Avtor: Urška Tisel, 2013
Slika 1, slika 2: Poučni sprehod

2.2 Fotozgodba

Učitelj je do naslednjič v program Movie Maker nasnel fotografije, ki so jih učenci posneli na poti, in dodal navodila za delo s fotografijami. Učenci 2. razreda so morali fotografijam dodati imena znamenitosti in morda kakšno zanimivost, 3. razred pa je zapisal informacije bolj podrobno in jih prikazal kot prelet besedila.
Ker smo osnovne funkcije programa Movie Maker že spoznali, so učenci osnovne ukaze že poznali, pomoč so potrebovali le posamezniki pri dodajanju besedila k fotografijam. Da bi bilo delo lažje, so delali v parih, v pomoč pa jim je bila tudi knjižica Planina skozi čas.

2.3 Govorni nastop

Ob fotozgodbi, v katero so dodali besedilo, so vadili govorni nastop, ki so ga morali pripraviti v okviru slovenščine. Učenci 2. razreda so opisovali pot in kaj so na tej poti videli, 3. razred pa se je moral predstaviti v vlogi lokalnega turističnega vodiča, zato so morali o posameznih znamenitostih povedati nekoliko več podatkov. Pri vaji jim je bil v pomoč prelet besedila, za govorni nastop pa so morali govoriti na pamet ob fotografijah v fotozgodbi.
Učenci so se na govorni nastop pripravili hitreje, kot smo pričakovali, saj so bili potek poti in informacije, ki so jih izvedeli, dobro podkrepljeni s fotografijami. Ker so besedilo sestavljali sami, so si ga tudi hitro zapomnili. Prilagoditi je bilo treba le čas med posameznimi sličicami, da so uspeli povedati vse, kar so želeli. Ker se je fotozgodba sama odvijala naprej, so prišli do spoznanja, da se morajo govorno dobro pripraviti, govoriti gladko, tekoče in brez premorov, sicer jih slike prehitijo. Tega pri običajnih govornih nastopih niso zaznali.

2.4 Miselni vzorec v XMindu

V zaključni fazi obravnave te teme so morali učenci strniti vse informacije, podatke in izkušnje v obliki miselnega vzorca v programu Xmind, ki je bil delno že nastavljen in so ga morali dopolniti.
Xmind je brezplačen program za izdelavo miselnih vzorcev. Omogoča vstavljanje besedila, slik, spletnih povezav in iskanje s pomočjo Googla. Ponuja nam široko paleto predlog in ozadij.
Njegove prednosti so, da je enostaven za uporabo, tudi za otroke. Je pregleden, lahko prilagajaš oblike, preprosto je dodajanje in ustvarjanje novih zapisov.
Čeprav so se otroci srečali s tem programom prvič, so ga ob vodenju hitro usvojili in sami nadgrajevali že usvojeno. So se pa pokazale težave pri iskanju bistvenih podatkov, prav tako kot pri oblikovanju miselnih vzorcev v zvezek. Prednost programa je, da napačne podatke z lahkoto zamenjaš, spreminjaš in dodajaš nove. Nastali so pregledni, estetski in vsebinsko ustrezni miselni vzorci.

Avtor: Simona Senica, 2013
Slika 3: Oblikovanje miselnega vzorca v XMindu

2.5 Druge medpredmetne povezave

To temo smo vključevali tudi pri drugih predmetih. Pri glasbeni vzgoji smo se naučili plesati s starimi pripomočki in ples posneli, da smo ga predstavili na roditeljskem sestanku. Pri spoznavanju okolja smo utrjevali z interaktivnimi gradivi, ki so dosegljivi na spletu (Interaktivna gradiva *vedez.dzs.si/;* dostopna na naslovu:http://vedez.dzs.si/datoteke/so123/SPO2/scenarij1/2/index.html,2013; Interaktivna gradiva *Bilo je nekoč 1-e Gradiva v osnovni šoli;* dostopna na naslovu: http://egradiva.gis.si/web/2.-razred-zgodovina/bilo-je-nekoc-1, 2013). Pri likovni vzgoji smo s programom Slikar slikali star predmet in Kozjansko domačijo ter slike razstavili. Pri športni vzgoji smo si ogledali igre naših dedkov in babic, ki so jih posneli učenci pri zgodovinskem krožku in se jih naučili igrati tudi sami.

3 Zaključek

V projekt smo vključili sodobno tehnologijo, ki je bila odlična spodbuda za delo. Učenci so s pomočjo IKT in ob njeni uporabi pridobili kvalitetno znanje. Uporaba mobitela, fotozgodb, miselnih vzorcev in ob koncu Slikarja ter kamere pri plesu so dali pouku povsem novo dimenzijo. Pouk je bil pestrejši, bogatejši, predvsem pa so učenci neizmerno uživali in se res veliko naučili, kar lahko sklepamo iz njihovih izjav »Danes je bilo pa ful fajn«, »Poglej, kako dober miselni vzorec sem naredil«, »Poglej, cekini, to je naša nagrada« .
Že v začetku, ko sva projekt načrtovali, sva razmišljali, da bi ga predstavili tudi staršem v obliki fotozgodbe. Tudi to nam je uspelo. Roditeljski sestanek, kjer sva predstavili projekt

staršem, so starši zapuščali z zadovoljstvom, in kot so sami rekli, presenečeni »Kaj vse naši otroci znajo«.
Nekatere izmed dejavnosti (skriti zaklad, fotozgodba) bomo ob srečanjih z drugimi šolami uporabili kot predstavitev kraja. S podobnimi pristopi se bomo lotili tudi drugih tem, npr. Varovanje okolja (fotografiranje, izdelava filma, anketiranje) v sodelovanju s KS Planina pri Sevnici.
Tudi v bodoče bomo načrtovali delo v kombiniranem oddelku tako, da bomo vključevali IKT, vendar z zavestjo, da ga uporabimo tam, kjer ima tako delo prednosti, pri tem pa ne pozabimo na naravo, praktično delo in igro med vrstniki.

Literatura

Brečko, B.N. (2008). Informacijsko-komunikacijska tehnologija pri poučevanju in učenju v slovenskih šolah, Pedagoški inštitut.

Karim, S. (2003): Načrtovanje sodobnega pouka.

Krnel, D. (2007). Pouk z raziskovanjem. Ljubljana: Modrijan: Naravoslovna solnica, 11, št. 3, str. 8–11.

Posodobljeni učni načrti (2012); dostopni na naslovu: *www.mizks.gov.si/.../ucni_nacrti/posodobljeni*

http://www.mss.gov.si/si/solstvo/osnovnosolsko_izobrazevanje/ucni_nacrti/posodobljeni_ucni_nacrti_za_obvezne_predmete/ (13. 3. 2013)

Interaktivna gradiva *vedez.dzs.si/;* - dostopna na naslovu : http://vedez.dzs.si/datoteke/so123/SPO2/scenarij1/2/index.html (13. 3. 2013)

Interaktivna gradiva *Bilo je nekoč 1- e Gradiva v osnovni šoli;* - dostopna na naslovu: http://egradiva.gis.si/web/2.-razred-zgodovina/bilo-je-nekoc-1 (13. 3. 2013)